

TEXTOS Y CONTEXTOS

¿Cómo han cambiado las necesidades del diseño en México desde la perspectiva de la EDINBA?

¿Cómo han cambiado las necesidades del diseño en México desde la perspectiva de la EDINBA?

RECIBIDO • 28 DE MAYO DE 2021 ■ ACEPTADO • 3 DE AGOSTO DE 2021

ISAAC CAMPOS RODRÍGUEZ/DISEÑADOR GRÁFICO
isaac.campos.rodriguez@escueladedisenio.edu.mx



RESUMEN

PALABRAS CLAVE

Plan de Estudios ■
Diseño ■
Análisis ■
Enfoques ■
EDINBA ■

El Diseño como disciplina es cambiante, la manera como se hacía hace 20 años, ya no se parece nada en cómo se hace ahora; los medios digitales y la globalización han permitido que despachos, donde trabajaban múltiples especialistas se conviertan a unos pocos empleados con *software* especializado. Y es en este entorno en el que la EDINBA ha generado nuevos enfoques en torno a cómo solucionar estas problemáticas. Por lo que el presente documento sirve como ejercicio para identificar las necesidades que la carrera demanda en los egresados y cómo se atienden.

KEYWORDS

Curriculum ■
Design ■
Analysis ■
Approaches ■
INBA Design School ■

Design as a discipline is changing, the way it was done 20 years ago is nothing like how it is done now; digital media and globalization have allowed design offices, where multiple specialists used to work, to become a few employees with specialized software. And it is in this environment that EDINBA has generated new approaches on how to solve these problems. Therefore, this document serves as an exercise to identify the needs that the career demands in the graduates and how to meet them.

ABSTRACT

Desde que comencé mi carrera como diseñador hace ya algunos años, me ha llamado la atención el perfil de los egresados de la Escuela de Diseño del INBA (EDINBA), porque los diseñadores con los que he tenido el gusto de compartir lugares de trabajo, han generado en mi persona una curiosidad que me persigue hasta estos días: ¿Cuál es la diferencia académica de los egresados de la EDINBA con los de otras instituciones? Pues he observado la facilidad que tienen estos ex alumnos para asimilar la interdisciplina requerida, muchas veces, dentro de la práctica profesional.

Resulta difícil no pensar en la EDINBA como una heredera directa de las escuelas alemanas de Diseño de principios de siglo XX, como la Bauhaus y especialmente la Hochschule für Gestaltung HfG Ulm, debido a que esta institución de acuerdo a Dina Comisarenco, concebía al diseñador como una persona apta para coordinar y colaborar con profesionales de campos muy diversos.¹

Si revisamos el plan de estudios de la Licenciatura en Diseño del 2018, encontraremos una idea similar:

...se pretende que los diseñadores [...] sean capaces de generar un pensamiento crítico, comunicar de manera asertiva, localizar y analizar problemas, identificar huecos de información, dominar metodologías de investigación transdisciplinarias para cubrir áreas de incertidumbre, trabajar con personas distintas a las de su disciplina, [...].²

En la actualidad, el profesional debe tener un perfil multidisciplinar, como queda evidencia dentro de los planes de estudio, donde no se les limita con una etiqueta de diseñador gráfico o diseñador industrial, que es la constante en otras escuelas. No obstante, el compromiso por parte de la EDINBA con la “modernidad” de la disciplina parte de la experimentación e innovación de elementos teóricos, metodológicos y pedagógicos para el diseño, como resume la misión de la Escuela expuesta en el sitio web de la misma.³ Es posible que esta forma de enseñar, tan orientada a la innovación y la búsqueda de nuevas áreas de estudio, conformen su esencia, herencia de su antepasado directo, la Escuela de Diseño y Artesanías (EDA), cuyos orígenes se remontan a la década de los 60's,⁴ quien también tenía como misión, la búsqueda de la “modernidad” dentro del área del diseño, con un enfoque que

¹ Dina Comisarenco, *Diseño Industrial Mexicano e Internacional. Memoria y Futuro*, México, Trillas, 2006, 136.

² Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, *Plan de Estudios Licenciatura en Diseño*, México, 2017, 13-14.

³ Escuela de Diseño del INBA, “Escuela de Diseño”, < <https://edinba.inba.gob.mx/escuela-de-diseño.html> >. Consulta: 16 de mayo, 2021.

⁴ Comisarenco, *op cit.*, 166.

incluía áreas de conocimiento, técnicas y prácticas con una perspectiva social.⁵

Por esto resulta interesante que el plan de estudios vigente parte de ideas como el manifiesto *first things first* (en su versión del 2014),⁶ el “Transition Design”,⁷ la declaración sobre la enseñanza del diseño,⁸ entre otros. Con una marcada dirección disciplinar, orientada la formación de profesionales conscientes de su impacto a nivel local, social y medioambiental; así como de la necesidad de formarse una ética profesional, lo cual supone un cambio de óptica, en relación a la versión anterior del plan de estudios mismo.

Este cambio de óptica se hace tangible en la postura que tiene cada uno de estos documentos de frente al quehacer del diseñador, por una parte, para la versión del 2006 el profesional del Diseño es un intermediario del conocimiento, intérprete de la realidad y un vector de soluciones basadas en la creatividad.⁹ A su vez, para el documento presentado en 2018 el diseñador es un profesional que en la teoría es capaz de resolver problemas diversos, con una visión creativa, innovadora y práctica, no tiene definida una naturaleza *per se* lo que genera un vacío en torno a una definición concreta de su labor diaria.

Por esta razón surge la idea de realizar un contraste entre ambos planes de estudio, ya que estos son postales de la transformación del diseño en un periodo menor a 10 años, los ejes constitutivos de los mismos pueden dar información sobre qué es lo que se pensaba en ese momento acerca de la disciplina, su retrospectiva y prospectiva.

Anatomía de los planes de estudio para la Licenciatura en Diseño, 2006 y 2018.

El panorama descrito por la EDINBA en torno al Diseño en México para el año 2006,¹⁰ se encontraba inmerso en la discusión global de la crisis técnica que vivió la disciplina en ese momento provocada por la llegada del diseño digital.¹¹ Esta evolución tecnológica derivó en diversos cambios, tanto en la praxis de la disciplina, como en el canon de la función del diseñador en el campo laboral; al carecer de alianzas estratégicas dentro de las empresas y una necesidad constante de actualización. En consecuencia a este panorama se propuso una respuesta orientada a un perfil de “[...] el saber, el saber hacer y el saber ser [...]”.¹²

De esta manera el plan de estudios del 2006 fue estructurado bajo la premisa de establecer al diseño como un punto de enlace con otras disciplinas, una articulación entre diversas áreas de trabajo, con la finalidad de establecer una multidisciplinaria dentro de los lugares de trabajo donde el egresado se desenvuelva, como consecuencia se planteó que el estudiante debería pasar por un proceso de asimilación de todos los sistemas y mecanismos teóricos, prácticos y metodológicos que requerirá para ejercer profesionalmente la disciplina.

Por ello se establecieron tres “niveles” de formación acordes al desarrollo del estudiante, tomando en cuenta elementos de lenguaje, complejidad y comprensión del área,¹³ así como “Áreas de conocimientos” donde a partir del nivel en el que el estudiante se encuentre podrá adquirir una serie de conocimientos que le permitan convertirse en un profesional del Diseño.¹⁴ Estos niveles y áreas de conocimientos tenían los siguientes objetivos:

⁵ Arnulfo Aquino, “Referencias para la historia de la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes, México”, <<http://discursovisual.net/dvweb19/aportes/apoarnulfo.htm>>. Consulta: 8 de mayo, 2021.

⁶ Cole Peters et al., “First Things First 2014”, <https://dpva.org/en/images/e/e2/First_Things_First_2014.pdf>. Consulta: 8 de mayo, 2021.

⁷ Carnegie Mellon Design, “Transition Design 2015”, <https://design.cmu.edu/sites/default/files/Transition_Design_Monograph_final.pdf>. Consulta: 8 de mayo, 2021.

⁸ Encuentro BID, Declaración sobre la enseñanza del diseño. “5º Encuentro BID centros iberoamericanos de enseñanza de diseño, 2013” <<http://bid-dimad.org/septimoencuentro/wp-content/uploads/2017/04/firmantes-encuentro.pdf>>. Consulta: 8 de mayo, 2021.

⁹ Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, *Licenciatura en Diseño. Plan de Estudios*, México, 2006, 15.

¹⁰ Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. *Op Cit.*, 10.

¹¹ Rivka Oxman, “Theory and design in the first digital age”, *Design Studies*, 27, 2006, 232-234.

¹² Consejo Nacional para la Cultura y las Artes *Op. Cit.*, 12.

¹³ *Ibid.*, p. 35 – 36.

¹⁴ *Ibid.*, p. 36 – 45.

Nivel	Puntos clave
Básico	<ul style="list-style-type: none"> Familiarizar al alumno con el quehacer del diseño Dotar de herramientas teóricas-metodológicas que permitan el abordaje de proyectos
Proyectos	<ul style="list-style-type: none"> Generar bases teóricas, técnicas y metodológicas Utilizar metodologías proyectuales Presentar y argumentar proyectos de diseño
Sistemas	<ul style="list-style-type: none"> Integrar y evaluar conocimientos en proyectos Aplicar conocimientos Generar una especialización del diseño

Tabla 1 Descripción de “Niveles de formación profesional” del Plan de Estudios 2006 para la Licenciatura en Diseño. Obtenida de: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, Licenciatura en Diseño. Plan de Estudios, México, 2006, 35-36.

Área de Conocimiento	Puntos clave
Área de Diseño	<ul style="list-style-type: none"> Generar una apropiación estética en torno a la relación de los objetos Resolver problemáticas a partir de conocimientos ya obtenidos Conceptualizar de manera compleja ideas y soluciones para el diseño
Área de Teoría y Análisis	<ul style="list-style-type: none"> Contextualizar al Diseño desde una perspectiva teórica Conocer herramientas teóricas y prácticas para la solución de problemas Conocer y aplicar teorías propias de la disciplina
Área de Expresión y Representación	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades expresivas, sensitivas e interpretativas Generar habilidades para la comunicación visual Analizar y observar discursos visuales
Área de Procesos Técnicos	<ul style="list-style-type: none"> Experimentar y evaluar elementos técnicos para el diseño Aprender y experimentar los procesos de producción Aplicar y evaluar los procesos manuales, artesanales e industriales
Área de Gestión y Vinculación	<ul style="list-style-type: none"> Referenciar la disciplina con el campo laboral Actualizar los conocimientos conforme a las necesidades que la industria demanda a los egresados Conformar un perfil longitudinal, con aspectos legales, económicos y administrativos.

Tabla 2 Descripción de las “Áreas de conocimiento” del Plan de Estudios 2006 para la Licenciatura en Diseño. Obtenida de: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, Licenciatura en Diseño. Plan de Estudios, México, 2006, 34-4.

La visión que se tenía en el 2006 tuvo que ser revisada y la estructura académica fue transformada, ya que como se menciona en el plan de estudios actual: “El diseño en los últimos años se ha encargado de generar nuevas visiones para modificar esas realidades que urge atender, de ahí la importancia de implementar cambios profundos y sustanciales en su práctica [...]”.¹⁵ A partir de esta revisión, ahora se busca que los diseñadores egresados del mismo sean capaces de dar soluciones integrales desde perspectivas teóricas, técnicas y críticas que se rijan bajo enfoques compartidos con escuelas y asociaciones nacionales e internacionales, mediante estrategias psicopedagógicas enmarcadas por el contexto nacional del Diseño y su ejercicio profesional.

Así pues, para la versión 2018 del plan de estudios se propuso una red de “Nodos Problematizadores” que tienen como objetivo el desarrollo de una curricula capaz de generar conocimiento a partir de “Nodos Problematizadores” conformados por unidades llamadas “Nodos”, mientras que mantienen una estructura de “Niveles de formación” que buscan estructurar una “Malla curricular” donde se permita un conocimiento secuencial y progresivo a lo largo de la carrera.

Se espera que conforme el alumno adquiera una mayor habilidad y familiaridad con la disciplina, los contenidos dentro de cada una de las asignaturas comience a aumentar su nivel de complejidad.¹⁶ La estructura de estos elementos es la siguiente:

Nodos	Puntos clave
Diseño e Investigación	<ul style="list-style-type: none"> Conceptualizar el Diseño a partir del análisis de sus partes Aprender habilidades proyectuales Desarrollar habilidades sensitivas y críticas
Visualización y Producción	<ul style="list-style-type: none"> Visualizar y estructurar propuestas de diseño Establecer relaciones entre materiales, procesos y tecnologías Contextualizar procesos de producción inherentes al área
Gestión y Administración	<ul style="list-style-type: none"> Contextualizar factores externos que intervienen con la disciplina Obtener bases de lenguajes técnicos de áreas ajenas al diseño

¹⁵ Instituto Nacional de Bellas Artes, *Op Cit.*, 13.

¹⁶ *Ibid.*, 55-61.

Profesionalizante	<ul style="list-style-type: none"> • Obtener herramientas teóricas, metodológicas y técnicas • Contextualizar la multidisciplinaria del área de estudio
-------------------	---

Tabla 3 Estructura de los “Nodos” que conforman la “Malla Curricular” del programa de estudios para la Licenciatura en Diseño. Obtenida de: Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, Plan de Estudios Licenciatura en Diseño, México, 2017, 61.

Nodos	Puntos clave
Nivel Receptivo	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizar al alumno con conceptos, teorías, técnicas y metodologías para el diseño
Nivel Resolutivo	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de proyectos • Fundamentar procesos inherentes a un proyecto disciplinar
Nivel Autónomo	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la actividad proyectual • Resolución de problemas de diseño
Nivel Estratégico	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer metodologías propias del alumno • Profundizar el conocimiento teórico, práctico y metodológico • Contextualizar la praxis por medio de prácticas profesionales

Tabla 4 Estructura de los “Nodos” que conforman la “Malla Curricular” del programa de estudios para la Licenciatura en Diseño. Obtenida de: Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, Plan de Estudios Licenciatura en Diseño, México, 2017, 71-73.

Contraste de Planes de Estudios para la Licenciatura en Diseño, 2006 y 2018

Hay que hacer notar la manera como las escuelas responden a las realidades sociales en las que se encuentran inmersas por medio de nuevos enfoques que se ajusten a las necesidades del entorno, los cuales son planteados tanto en los objetivos planteados dentro de los planes curriculares así como en los planes de estudios que, en este caso, la EDINBA ha propuesto. No obstante, al hacer una revisión exhaustiva de los planes de estudio ya mencionados, no es posible realizar comparaciones directas dadas las diferencias de enfoques y soluciones; lo cual implica hacer uso de marcos teóricos, metodológicos y pedagógicos que permitan establecer estas relaciones para determinar dónde estamos parados en términos de necesidades, realidades y perspectivas.¹⁷

¹⁷ Parece ser muy necesaria una reflexión de cómo es que es concebido el Diseño dentro y fuera de las escuelas, ya que parece ser que existen brechas cada vez más grandes que impiden la articulación de un discurso coherente y unificado. Gui Bonsiepe, “The

Como primera aproximación se puede utilizar la taxonomía propuesta por Nigel Cross, la cual enmarca el conocimiento del Diseño en tres niveles simples, descritos como “Epistemología”, “Praxicología” y “Fenomenología”,¹⁸ que pueden funcionar para analizar objetivos y metas de cada asignatura, con la finalidad de establecer un punto de referencia para observar la naturaleza de las mismas, permitiendo así desarrollar parámetros de medición a partir de la estructura de cada una. A partir de este planteamiento se pueden obtener una serie de preguntas derivadas de la explicación dada por el autor. Estructuradas de la siguiente manera:

Tipo de conocimiento	Explicación	Preguntas
Epistemología del Diseño.	Todos los elementos mentales que rodean al diseñador (designerly)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Influye en la manera como el estudiante percibe al diseño? • ¿El conocimiento puede ser trasladado a la praxis del diseñador? • ¿El aprendizaje obtenido lo podrá definir como diseñador?
Praxicología del Diseño	Elementos vinculados a la praxis y el campo laboral	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El conocimiento obtenido se aterriza directamente en la práctica profesional? • ¿Se puede establecer un vínculo directo entre el conocimiento y los procesos industriales? • ¿Atiende a una necesidad específica de la industria?
Fenomenología del Diseño	Interacciones lógicas, teóricas y metodológicas entre los objetos y el sujeto	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se estudia directamente la relación entre la forma y el artefacto? • ¿Se hace una crítica o estudio de lo diseñado? • ¿Tiene como intención la búsqueda de la relación de los objetos?

Tabla 5 Explicaciones y preguntas de evaluación de la Taxonomía de Cross

Uneasy Relationship between Design and Design Research” En: Ralf Michel (ed.), *Design Research Now. Board of International Research in Design*, Basel, Birkhäuser Verlag AG, 2007, 29.

¹⁸ Nigel Cross, “From a Design Science to a Design Discipline” En: Ralf Michel (ed.), *Design Research Now. Board of International Research in Design*, Basel, Birkhäuser Verlag AG, 2007, 47-48.

De esta manera se ha realizado un primer acercamiento al panorama de la curricula de los planes de estudio 2006 y 2018, por medio de un análisis de los objetivos de cada asignatura, únicamente con fundamento en la relación de coincidencia o no coincidencia con algunas de las preguntas ya planteadas, lo que arroja el siguiente resultado:

Tipo de conocimiento	Plan de Estudios 2008	Plan de Estudios 2016
Epistemología del Diseño	100%	100%
Praxicología del Diseño	23%	57%
Fenomenología del Diseño	41%	18%

Tabla 6 Resultado de comparación de curricula de ambos planes de estudios.

Así pues, la “Epistemología del Diseño” es un aspecto que se mantiene constante pero debido a que bajo la óptica de Cross la epistemología dentro de la disciplina se orienta más al “designerly”,¹⁹ que puede entenderse como los elementos cognitivos propios del diseñador, se convierte en un área difícil de delimitar debido a su gran cercanía con la hermenéutica. Así mismo, en el nuevo plan de estudios prepondera la “Praxicología” sobre la “Fenomenología”, lo que corresponde con el enfoque anunciado dentro del documento ya mencionado.

Si bien la taxonomía propuesta por Cross es útil para tener un primer acercamiento a la evolución de los planes de estudios y sirve a modo de una explicación simple, presenta complejidades, como el problema de su idea de “Epistemología”. A pesar de ello, sirve como punto de partida para un análisis más profundo.

De modo que se utilizará la estructura propuesta por Archer, la cual abarca elementos más específicos dentro de la educación del Diseño, pues resuelve el conflicto de Cross al separar la hermenéutica del estudiante entre el “Modelado” del pensamiento cognitivo para la disciplina y su “Epistemología”.²⁰

La estructura de Archer propone diez áreas del conocimiento, donde el estudiante puede desarrollar las habilidades necesarias para ejercer el Diseño de forma profesionales, que son enumeradas de la siguiente ma-

nera: “Tecnología del Diseño”, “Praxicología del Diseño”, “Modelado del Diseño”, “Taxonomía del Diseño”, “Metrología del Diseño”, “Axiología del Diseño”, “Filosofía del Diseño”, “Epistemología del Diseño”, “Historia del Diseño” y “Pedagogía del Diseño”.²¹

Por lo tanto, así como se realizó con la taxonomía de Cross, se pueden utilizar estas unidades de conocimiento para contrastar los planes de estudios y establecer los parámetros para realizar un análisis bajo la óptica de Archer delimitados por las siguientes preguntas, derivadas al igual que en el análisis anterior, de las explicaciones dadas por el autor.

Área	Explicación	Preguntas
Historia del Diseño	Tiene como objetivo la contextualización del origen y la causalidad de los objetos, paradigmas y conocimientos desde una perspectiva historiográfica	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se discuten orígenes cronológicos del diseño? • ¿Busca situar al diseño dentro de un marco cronotópico? • ¿El enfoque tiene una perspectiva historiográfica?
Taxonomía del Diseño	Se refiere a la clasificación de fenómenos disciplinares por medio de estructuras.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se establecen criterios de clasificación para el diseño? • ¿El conocimiento es estudiado desde su estructura? • ¿Se tiene como intención generar una estructura conceptual?
Tecnología del Diseño	Busca el desarrollo de conocimientos específicos para un área de aplicación.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se obtienen conocimientos metodológicos, técnicos o procesuales específicos para un área o industria? • ¿El conocimiento se orienta a aparatos técnicos? • ¿Las habilidades adquiridas tienen una aplicación directa en la praxis?
Praxicología del Diseño	Es el estudio de técnicas, habilidades y juicios para la práctica profesional	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se estudia la naturaleza de la práctica profesional del diseño? • ¿El objetivo se relaciona con el ambiente laboral? • ¿Se puede enmarcar el conocimiento en la profesionalización del alumno?

¹⁹ *Ibíd.*, pp. 49-52.

²⁰ Bruce Archer, “The Three Rs”, En: Bruce Archer, Ken Baynes y Phil Roberts, *A framework for Design and Design Education*. Warwickshire, DATA, 2005, pp. 13-14.

²¹ *Ibíd.*

Modelado del Diseño	Se refiere al estudio del vocabulario y la manera de comunicar el diseño, puede incluir también la manera en la que se procesa a un nivel cognitivo al mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se establecen estructuras cognitivas para el diseño? • ¿El enfoque se basa en la adquisición de una perspectiva disciplinar? • ¿Se busca la familiarización con metodologías, conocimientos, lenguaje y técnicas del área?
Metrología del Diseño	Es el estudio de fenómenos por medio de mediciones, por medio de su análisis y comparación, en especial a los fenómenos no cuantitativos.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se pretende explicar al diseño desde el estudio de datos? • ¿Se busca generar habilidades en torno al manejo e interpretación de información para enriquecer las habilidades del alumno? • ¿Se presta especial énfasis a los datos no cuantitativos?
Axiología del Diseño	Busca la lateralidad del conocimiento del área por medio de las relaciones entre elementos técnicos, económicos, morales, éticos y estéticos.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se integran conocimientos de diversas áreas para enriquecer las habilidades del alumno? • ¿Se fomenta la interdisciplina? • ¿Las relaciones con otras áreas del conocimiento se enfocan a su influencia en el diseño?
Filosofía del Diseño	Se basa en el análisis de las lógicas disciplinares en términos de cuestionamiento y búsqueda de la verdad.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Se cuestiona el papel del diseño? • ¿Fomenta la crítica disciplinaria? • ¿Establece lógicas inherentes al conocimiento?
Epistemología del Diseño	Se orienta a un análisis de los conocimientos y la búsqueda del origen lógico de los mismos	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Busca la fundamentación del conocimiento? • ¿Valida el conocimiento dentro de la disciplina? • ¿Dota de herramientas metodológicas para la búsqueda de nuevo conocimiento?
Pedagogía del Diseño	Se encarga del estudio de los principios y el funcionamiento de la adquisición del conocimiento por parte del alumno	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Intenta fortalecer el aprendizaje del alumno? • ¿Dota de herramientas de estudio para el diseño? • ¿Fomenta estrategias de estudio?

Tabla 7. Explicación y preguntas de evaluación generadas a partir de la estructura de Archer.

A partir del análisis de ambos planes de estudio bajo los parámetros de la estructura propuesta de Archer, destaca que áreas específicas como la “Axiología del Diseño” y la “Praxicología del Diseño” han ganado importancia, mientras que elementos como la “Tecnología del Diseño” y la “Historia del Diseño” han comenzado a pasar a segundo plano, como podrán observar tanto en la Ilustración 1, como en los Anexos.

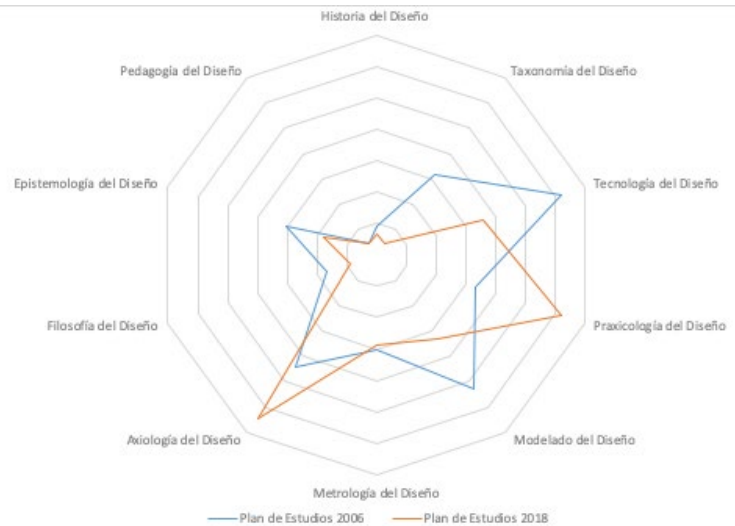


Ilustración 1 Comparativa de los Planes de Estudio para la Licenciatura en Diseño de la EDINBA, 2006 y 2018; a partir de las Áreas del conocimiento para la educación de Diseño de Archer.

Las necesidades del diseño en México entre 2006 y 2018

En los análisis realizados a partir de la taxonomía de Cross y las áreas del conocimiento para la educación de Diseño de Archer, resalta el importante cambio en la forma en que se percibe el Diseño en México desde el 2006 hasta la actualidad desde la óptica de la EDINBA, ya que, la visión del 2006 buscaba tener un equilibrio entre tres puntos importantes que son: la “Axiología del Diseño”, la “Tecnología del Diseño” y el “Modelado del Diseño” lo que se puede traducir en que el enfoque en el *tekné* tenía una carga importante, sin embargo, gracias al gráfico comparativo destaca que existían una mayor cantidad de materias orientadas a la “Epistemología”, la “Filosofía” y el “Modelado” del mismo.

A su vez, en el modelo actual la carga dada al estudio de la teoría del Diseño *per se* ha sido reemplazada por un enfoque más “Axiológico” y “Praxicológico”,

esto podría traducirse en una postura más orientada en la incursión del estudiante en el campo laboral, así como en la lateralidad de la disciplina.

Esto no debería sorprender a nadie, ya que en los planes de estudios, se observa que en el 2006 existía una idea de la dirección que tomaría el diseño en los siguientes años, a partir de la revolución tecnológica, representada por el nacimiento y masificación de nuevas formas de hacer Diseño de maneras digitales.²² En la actualidad, las herramientas digitales ya cuentan con una penetración muy amplia en el quehacer de la disciplina, lo que hace casi imposible separarlas.²³

Ante este panorama, la respuesta propuesta en el 2006, buscaba dotar al estudiante de una perspectiva más orientada al ámbito técnico, con conocimientos teóricos y metodológicos, mientras que en la versión actual del mismo documento se expresa la necesidad de sobrepasar las barreras disciplinares y dotar al alumno de una perspectiva integral de las necesidades del campo laboral actual, donde las competencias requeridas sobrepasan a las propuestas por el Diseño *per se*, importando herramientas provenientes de diversas áreas del conocimiento, como el “Design Thinking”, con un perfil de egreso que le permita ser capaz de integrarse en diversos ámbitos laborales.²⁴

Parece ser que la evolución evidenciada a lo largo de este documento no es un precedente sino un síntoma de un proceso casi inevitable dentro de la educación para el diseño, al menos en el nivel licenciatura, del predominio de la técnica sobre la teoría, que busca convertir al diseñador en un mero técnico de la comunicación visual o de la construcción objetos industriales.²⁵

Hay que tener en cuenta lo interesante que sería contrastar esta perspectiva con otras universidades, con la finalidad de hacer una aproximación al contexto mexicano, y es que la forma de hacer diseño en México, desde

una perspectiva profesional, es muy errática, las tendencias cambian constantemente y es difícil llevar el ritmo.²⁶ Actualmente nos enfrentamos a retos que requieren conocimientos muy profundos en temas poco desarrollados, como el lenguaje totalmente orientado a los medios digitales, el fast fashion y el consumismo, tomando en cuenta lo específicos que pueden llegar a ser debido a la segmentación que existe dentro de los mismos.

Por consiguiente, el diseño actual se convierte en una disciplina donde es necesario tener un amplio abanico de herramientas teóricas y metodológicas con la finalidad de comprender y responder a los movimientos tan súbitos que las industrias demandan. Por ello es que resulta tan enriquecedor contrastar las formas como se han abordado estas problemáticas desde la EDINBA. ▽

Anexos

²² Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. *Op Cit.*, 13.

²³ Arodi Morales, Edgar Oswaldo González, Gabriel Mendoza, “Atribuciones de la tecnología digital sobre las perspectivas del diseño gráfico”, Taller Servicio 24 Horas, 28, Sept 2018 – Feb 2019, 2019, 29-40.

²⁴ Christian Mueller-Roterberg, *Handbook of Design Thinking, Tips and Tools for how design thinking*, Amazon Digital Services LLC – Kpd Print Us, 2018, 1-7.

²⁵ Roberto Gómez Soto, “Fondo (Teórico) y Forma (Crítica) en el Diseño”, En: Eloísa Mora Ojeda, *Desafíos del diseño. Teoría, Crítica e Historia*, México, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2017, pp. 19-21.

²⁶ Ma. Eugenia Sánchez Ramos, “La revolución digital en el diseño gráfico”, En: Universidad de Palermo, Actas de Diseño 7, IV Encuentro Latinoamericano de Diseño “Diseño en Palermo”, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2009, 256.

Materia	Nivel epistemológico	Nivel Praxicológico	Nivel Fenomenológico
LD0209	✓	✓	✓
LD0101	✓		✓
LD0317	✓	✓	
LD0425	✓	✓	
LD0426	✓		
LD0535	✓	✓	
LD0536	✓	✓	✓
LD0645	✓		✓
EDS0646	✓		✓
EDS0754	✓	✓	✓
EDS0755	✓		✓
LD0102	✓		
LD0103	✓		
LD0104	✓		
LD0210	✓		✓
LD0211	✓		
LD0212	✓		
LD0218	✓		
LD0319	✓		✓
LD00320	✓		✓
LD0427	✓		✓
LD0428	✓		✓
LD0537	✓		✓
LD0538	✓		✓
LD0647	✓		✓
LD0648	✓		✓
LD0756	✓		✓
LD0757	✓		✓
LD0758	✓		✓
LD0105	✓		
LD0213	✓		
LD0321	✓		
LD0429	✓		✓
LD0430	✓		✓
LD0431	✓		
LD0539	✓		
LD0540	✓		✓
LD0541	✓		
LD0649	✓		✓
LD0650	✓		
LD0759	✓		✓
LD0760	✓		✓
LD0106	✓		
LD0214	✓		
LD0322	✓		
LD0432	✓		
LD0433	✓		
LD0542	✓		
LD0543	✓		
LD0651	✓		✓
LD0652	✓		
LD0761	✓		
LD0762	✓		
LD0107	✓	✓	
LD0108	✓	✓	
LD0215	✓	✓	
LD0216	✓		
LD0323	✓		
LD0324	✓	✓	
LD0434	✓	✓	
LD0544	✓	✓	
LD0653	✓	✓	✓
LD0763	✓	✓	
LD0764	✓	✓	
Cantidad	64	15	26
Porcentaje	100%	23%	41%

Anexo 1. Plan de Estudios para la Licenciatura en Diseño 2006, dentro de la tipología de Cross.

Materia	Nivel epistemológico	Nivel Praxicológico	Nivel Fenomenológico
LDTD0101	✓		
LDTD0209	✓		
LDTR0317	✓		✓
LDTR0425	✓		✓
LDED0533	✓		✓
LDED0641	✓		✓
DDP0749	✓	✓	
LDDP0853	✓	✓	
LDTI0102	✓		
LDMI0210	✓		
LDSI0318	✓		
LDLI0426	✓		
LDMC0534	✓		✓
LDME0642	✓		✓
LDPF0750	✓	✓	
LDST0854	✓		
LDBP0103	✓		
LDBP0211	✓		
LDLE0319	✓		
LDLE0427	✓		
LDRE0535	✓		✓
LDRE0643	✓		✓
LDCP0104	✓	✓	
LDCP0212	✓	✓	
LDCP0320	✓	✓	
LDPB0428	✓	✓	
LDPI0536	✓	✓	
LDPN0644	✓	✓	
LDFO0105	✓	✓	
LDEO0213	✓	✓	
LDER0321	✓	✓	
LDEA0429	✓	✓	
LDAL0537	✓	✓	
LDPP0645	✓	✓	
LDES0751	✓	✓	
LDIS0855	✓	✓	
LDPA0106	✓	✓	
LDEF0214	✓	✓	
LDEM0322	✓	✓	
LDMN0430	✓	✓	
LDPE0538	✓	✓	
LDPT0646	✓	✓	
LDPR0752	✓	✓	
LDGT0856	✓	✓	
Cantidad	44	25	8
Porcentaje	100.00%	56.82%	18.18%

Anexo 2. Plan de Estudios para la Licenciatura en Diseño 2018, dentro de la estructura de Cross.

Materia	Historia del Diseño	Taxonomía del Diseño	Tecnología del Diseño	Praxiología del Diseño	Modelado del Diseño	Metrología del Diseño	Axiología del Diseño	Filosofía del Diseño	Epistemología del Diseño	Pedagogía del Diseño
LD0209			✓		✓					
LD0101	✓		✓		✓				✓	
LD0317		✓	✓		✓				✓	
LD0425		✓	✓	✓	✓		✓			
LD0426		✓	✓		✓				✓	
LD0535		✓	✓		✓		✓		✓	
LD0536		✓	✓		✓		✓		✓	
LD0645		✓	✓	✓			✓			
EDS0646		✓		✓	✓	✓	✓	✓		
EDS0754		✓				✓	✓			
EDS0755		✓		✓	✓	✓	✓			
LD0102			✓		✓		✓	✓		
LD0103			✓				✓			
LD0104			✓		✓		✓			
LD0210	✓				✓					
LD0211			✓		✓				✓	
LD0212					✓		✓		✓	
LD0318	✓									
LD0319		✓			✓	✓		✓	✓	
LD00320					✓		✓			
LD0427		✓	✓		✓	✓		✓	✓	
LD0428		✓	✓		✓	✓		✓	✓	
LD0537		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
LD0538			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
LD0647		✓			✓	✓	✓	✓	✓	
LD0648		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
LD0756					✓	✓	✓	✓	✓	
LD0757			✓		✓	✓	✓	✓	✓	
LD0758		✓	✓			✓	✓		✓	
LD0105			✓							
LD0213			✓		✓					
LD0321			✓				✓			
LD0429			✓		✓		✓			
LD0430		✓	✓			✓	✓			
LD0431			✓							
LD0539			✓		✓				✓	
LD0540		✓	✓			✓				
LD0541			✓	✓						
LD0649			✓	✓						
LD0650		✓	✓	✓						
LD0759			✓	✓	✓					
LD0760		✓	✓	✓						
LD0106			✓							
LD0214			✓		✓					
LD0322			✓							
LD0432		✓	✓	✓	✓					
LD0542			✓							
LD0543			✓		✓					
LD0651			✓							
LD0652			✓		✓					
LD0761			✓							
LD0762			✓							
LD0107				✓	✓		✓	✓		
LD0108	✓			✓	✓		✓			✓
LD0215	✓			✓			✓	✓		
LD0216										✓
LD0323				✓						✓
LD0324				✓	✓	✓	✓		✓	
LD0434	✓			✓		✓	✓			
LD0544				✓		✓	✓			
LD0653				✓		✓	✓		✓	
LD0763				✓		✓	✓			
LD0764				✓						
Cantidad	6	21	41	22	35	20	29	11	20	3
Porcentaje	9.52%	33.33%	65.08%	34.92%	55.56%	31.75%	46.03%	17.46%	31.75%	4.76%

Anexo 3. Plan de Estudios para la Licenciatura en Diseño 2006, dentro de la estructura de Archer.

Materia	Historia del Diseño	Taxonomía del Diseño	Tecnología del Diseño	Praxiología del Diseño	Modelado del Diseño	Metrología del Diseño	Axiología del Diseño	Filosofía del Diseño	Epistemología del Diseño	Pedagogía del Diseño
LDTD0101	✓		✓		✓					
LDTD0209	✓		✓		✓					
LDTR0317			✓		✓				✓	
LDTR0425			✓		✓				✓	
LDED0533			✓	✓		✓			✓	
LDED0641			✓	✓		✓	✓	✓	✓	
LDDP0749				✓		✓	✓			
LDDP0853				✓		✓	✓			
LDTI0102					✓					✓
LDMI0210				✓	✓		✓			✓
LDSI0318					✓		✓			
LDLI0426					✓		✓			
LDMC0534		✓			✓	✓	✓		✓	
LDME0642					✓	✓	✓	✓		
LDPF0750				✓						
LDST0854							✓		✓	
LDBP0103			✓		✓					
LDBP0211			✓		✓					
LDLE0319		✓	✓		✓					
LDLE0427			✓		✓					
LDRE0535			✓							
LDRE0643			✓						✓	
LDCP0104				✓	✓		✓			
LDCP0212	✓			✓			✓			
LDCP0320			✓	✓						
LDPB0428			✓	✓						
LDPI0536			✓	✓		✓	✓			
LDPN0644			✓	✓		✓	✓			
LDF00105				✓		✓	✓	✓	✓	
LDEO0213				✓			✓			
LDER0321				✓			✓			
LDEA0429				✓			✓	✓		
LDAL0537				✓			✓			
LDPP0645				✓			✓			
LDES0751				✓			✓			
LDIS0855				✓			✓			
LDPA0106				✓			✓			
LDEF0214				✓			✓			
LDEM0322				✓			✓			
LDMN0430				✓			✓			
LDPE0538				✓		✓	✓			
LDPT0646				✓		✓	✓			
LDPR0752				✓		✓	✓			
LDGT0856				✓		✓	✓			
Cantidad	3	2	16	28	15	13	29	4	8	2
Porcentaje	6.82%	4.55%	36.36%	63.64%	34.09%	29.55%	65.91%	9.09%	18.18%	4.55%

Anexo 4. Plan de estudios para la Licenciatura en Diseño 2018, dentro de la estructura de Archer.

BIBLIOGRAFÍA

- AQUINO, Arnulfo, *Referencias para la historia de la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes*, México, <<http://discursovisual.net/dvweb19/aportes/apoarnulfo.htm>>. Consulta: 8 de mayo, 2021.
- ARCHER, Bruce, "The Three Rs", En: Bruce Archer, Ken Baynes y Phil Roberts, *A framework for Design and Design Education*. Warwickshire, DATA, 2005, pp. 13-14.
- BONSIEPE, Gui, "The Uneasy Relationship between Design and Design Research" En: Ralf Michel (ed.), *Design Research Now. Board of International Research in Design*, Basel, Birkhäuser Verlag AG, 2007, 29.
- CARNIEGE Mellon *Design, Transition Design 2015*, <https://design.cmu.edu/sites/default/files/Transition_Design_Monograph_final.pdf>. Consulta: 8 de Mayo, 2021.
- COMISARENCO, Dina, *Diseño Industrial Mexicano e Internacional. Memoria y Futuro*, México, Trillas, 2006, 136.
- CONSEJO Nacional para la Cultura y las Artes. Instituto Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, Licenciatura en Diseño. Plan de Estudios, México, 2006, 15.
- CROSS, Nigel, "From a Design Science to a Design Discipline" En: Ralf Michel (ed.), *Design Research Now. Board of International Research in Design*, Basel, Birkhäuser Verlag AG, 2007, 47-48.
- ENCUENTRO BID, Declaración sobre la enseñanza del diseño. *5º Encuentro BID centros iberoamericanos de enseñanza de diseño*, 2013, <<http://bid-dimad.org/septimoencuentro/wp-content/uploads/2017/04/firman-tes-encuentro.pdf>>. Consulta: 8 de mayo, 2021
- ESCUELA de Diseño del INBA, "Escuela de Diseño", <<https://edinba.inba.gob.mx/escuela-de-diseno.html>>. Consulta: 16 de mayo, 2021.
- INSTITUTO Nacional de Bellas Artes. Escuela de Diseño, Plan de Estudios Licenciatura en Diseño, México, 2017, 13-14.
- GÓMEZ Soto, Roberto, "Fondo (Teórico) y Forma (Crítica) en el Diseño", En: Eloísa Mora Ojeda, *Desafíos del diseño. Teoría, Crítica e Historia*, México, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2017, pp. 19-21.
- MORALES, Arodi, González, Edgar Oswaldo, Mendoza, Gabriel "Atribuciones de la tecnología digital sobre las perspectivas del diseño gráfico", Taller Servicio 24 Horas, 28, Sept 2018 – Feb 2019, 2019, 29-40.
- MUELLER-Roterberg, Christian, *Handbook of Design Thinking, Tips and Tools for how design thinking*, Amazon Digital Services LLC – Kpd Print Us, 2018, 1-7.
- OXMAN, Rivka, "Theory and design in the first digital age", *Design Studies*, 27, 2006, 232-234.
- PETERS, Cole, et al., "First Things First 2014", <https://dpya.org/en/images/e/e2/First_Things_First_2014.pdf>. Consulta: 8 de Mayo, 2021.

SEMBLANZA DEL AUTOR

ISAAC CAMPOS RODRÍGUEZ • Maestrante de la Maestría en Teoría y Crítica del Diseño en EDINBA, Director de Arte y Diseñador Gráfico en C Space Design y co-fundador de UIN Design..